

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini diperoleh dari uji korelasi *product moment* dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara iklan AOV terhadap intensitas bermain game. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji korelasi dengan nilai $p = 0,009 < p = 0,050$.

Kemudian hasil analisis dari peneliti dilihat dari tabel jawaban responden terhadap informasi iklan AOV, dapat disimpulkan bahwa semua angkatan dari angkatan 2016 sampai 2018 hampir semua mengetahui informasi mengenai iklan “Main AOV dapat 7M”.

Kesimpulan selanjutnya adalah berdasarkan analisis variansi satu jalur (ANOVA) dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai intensitas bermain game pada mahasiswa 2016 sampai 2018. Dengan nilai intensitas tertinggi yaitu pada angkatan 2018 dengan *mean* = 58,10, lalu berikutnya pada angkatan 2017 nilai *mean* = 55,78, yang terakhir pada angkatan 2016 dengan nilai *mean* = 49,50.

B. SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini maka peneliti dapat memberikan beberapa saran, antara lain :

1. Dari hasil analisis penelitian ini dikatakan bahwa iklan “Main AOV dapat 7M” berpengaruh terhadap intensitas bermain game pada mahasiswa angkatan 2016 sampai 2018, maka dari itu peneliti dapat memberi saran yaitu bagi mahasiswa angkatan 2016 sampai 2018 tidak dianjurkan untuk bermain game *online* melebihi waktu yang tidak wajar sehingga dapat berdampak pada kegiatan lainnya khususnya kegiatan perkuliahan. Ketika sudah memasuki dunia perkuliahan maka hendaknya mahasiswa harus lebih aktif dalam kegiatan perkuliahan dan giat untuk belajar demi menyelesaikan dan mendapatkan gelar sarjana. Bermain game *online* sendiri juga dipersilahkan asal tidak mengganggu kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh mahasiswa, jangan sampai dengan terlalu sering bermain game *online* membuat tujuan awal untuk kuliah menjadi berantakan.
2. Bagi penelitian lain yang berkaitan dengan pengaruh iklan game maupun pengaruh dari game itu sendiri, bisa menambah kan variabilitas dari penelitian sehingga memungkinkan untuk mendapatkan hasil yang berbeda sehingga penelitian yang dilakukan dapat menambah variasi hasil dari sebuah penelitian yang berguna bagi peneliti maupun khalayak umum.

3. Bagi khalayak umum yang membaca hasil dari penelitian ini peneliti memberi saran agar jangan sampai dengan terlalu sibuknya bermain game khusus nya game *online* dapat membuat kegiatan lain yang harusnya dikerjakan menjadi terganggu. Mainlah game *online* secukupnya hanya untuk sebuah hiburan saja.